

ÉLAN VITAL IR SIMULIACIJOS FENOMENO SANTYKIS: H. BERGSONAS, J. BAUDRILLARD'AS

Jovilė Kotryna Barevičiūtė

Vilniaus universiteto Filosofijos katedra
Universiteto g. 9/1, LT-01513 Vilnius
Tel. (370 5) 266 76 17, faks. (370 5) 266 76 00
El. paštas: Jovile.Bareviciute@fsf.vu.lt;
jovilebareviciute@delfi.lt

Straipsnyje nagrinėjama dviejų filosofijos istorijos atžvilgiu visiškai savarankiškų mąstytojų – „gyvenimo filosofijos“ atstovo H. Bergsono gyvybės polėkio ir šiuolaikinės prancūzų filosofijos atstovo J. Baudrillard'o simuliacijos konceptų santykis. Šių dviejų mąstytojų aptariamų konceptų santykis – tai tam tikras iššūkis ir idėjų istorijai, ir pačiai straipsnio autorės pasirinktai tyrimo problemai. Kodėl svarbu apmąstyti gyvybės polėkį simuliacijos kontekste? Kaip įmanoma minėtų fenomenų sąveika? Vis labiau įsigalint vartotojų visuomenių tipui ir vis sparčiau plėtojantis virtualiosioms technologijoms, tikrovės ir jos fenomenų problema tampa itin aktuali. H. Bergsono „pozityvioji metafizika“ ir J. Baudrillard'o medijos filosofija lyginamos ne ieškant sąlyčio taškų, bet stengiantis įžvelgti tam tikrų esminių pokyčių tikrovės fenomenuose. Siekiama apmąstyti, kas nutinka bergsoniškajam gyvybės polėkiui simuliacijos veikiamoje tikrovėje. Parodoma, kaip gyvybės impulsas išsigimsta hiperrealybės sferoje.

Pagrindiniai žodžiai: Bergsonas, Baudrillard'as, gyvybės polėkis, hiperrealybė, simuliacija.

Bandant apmąstyti vieną pagrindinių Henri Bergsono mąstyseną sistemiškai organizuojančių sąvokų – *élan vital*¹ – simuliacijos proceso kontekste, tenka pabrėžti, kad šis siekis problemiškas. Vargu ar Jeano Baudrillard'o filosofijos pamatinės kategorijos *simuliacija* ir *simuliakras* koku nors būdu siejasi su šio „gyvenimo filosofijos“ atstovo aptartu fenomenu. Tačiau suprantant *élan vital* kaip tam tikrą nesąmoningą kuriančiąją jėgą, išskyla kai kurių jos

sąsajų su šiuolaikine socialine problematika. Dabartinėse vartotojų visuomenėse, nusilpus kūrybinėms galioms, keičiasi gamybos pobūdis, nes, norint pagaminti tam tikrą produktą, iš pradžių reikia sukurti jo modelį – originalą, pagal kurį gaminamos objekto kopijos. Nėlikus skirtumo tarp originalo ir kopijos, įsigali reprodukovimas. Reprodukujamos pseudo-kopijos. Taip skatinamas begalinis vartojimo augimas – poreikiai ne tenkinami, bet dauginami. Karlo Marxo mainomosios vertės teorija tampa praėjusios pramoninės kapitalizmo stadijos reliktu. Vartojami nebe patys objek-

¹ Pranc. *élan vital* – gyvybės polėkis, impulsas, trykšmas.

tai, o objektai, virtę ženklais, kurie *atspindi patys save*. Atsiskyrus ženklui ir referentui, ne tik daiktai, esiniai, bet ir pati tikrovė nurodo tik į savo įvaizdžius medijų terpėje: simuliacijai generuojant pseudotikrovę, realybės nelieka – tik hiperrealybė. Pereinama nuo ontologijos kaip *élan vital* sklaidos sąlygos, prie hiperontologijos, kurioje, remiantis Ferdinando de Saussure'o diferencine kalbos teorija, yra tik skirtumai be pozityvių fenomenų ir esinių. Taip *élan vital* tampa hiperrealus, t. y. simuliacijos sąlygomis virsta dar vienu simuliakru tarp daugelio kitų.

***Élan vital* ir simuliacijos fenomeno santykis kaip ontologinė problema**

Programiniame Bergsono veikale *Kūrybinė evoliucija* mėginama skleisti filosofiją, sujungiančią pažinimo teoriją su gyvybės evoliucijos teorija. Čia iškelta gyvybės polėkio idėja reiškia tam tikrą nesąmoningą gyvybės trykšmą, spontanišką gyvenimo srautą. Bergsono nuomone, evoliuciją galima paaiškinti tik suprantant ją kaip pirmykštės biologinės jėgos sklaidą. Filosofas rašo: „Juk gyvybė – tai tendencija, o tendencijos esmė yra vystytis pluoštu; jau vien dėl to, kad auga, ji sukuria išsiskiriančias linijas, po kurias pasiskirsto gyvybės polėkis. Šitai mes matome savyje pačiuose, stebėdami tos ypatingos tendencijos, kurią vadiname savo charakteriu, raidą. <...> Ji (gamta – J. K. B.) išsaugo įvairias tendencijas, kurios augdamos išsiskyrė. Iš jų gamta sukuria išsiskiriančias rūšių eiles, kurios vystosi atskirai“ (Bergson 2004: 118–119).

Bergsonas taria esant gyvenimo srautą, kuris atsiranda konkrečiu momentu ir konkrečiame taške, o vėliau skverbiasi per įvairius kūnus, skaidosi į įvairias rūšis, individus ir neprarasdamas gyvybinės energijos įgyja vis didesnę intensyvumą. *Élan vital* kategorija šio mąsty-

tojo filosofijoje neatskiriama nuo kūrybos temos, nes kūryba suprantama kaip gyvybės impulsas. Gyvenimui būdingas kūrybinis srautas atsiskleidžia kartu su dvasios atsiskleidimu, o tai Bergsono filosofijoje reiškiasi kaip nepalaujamas dvasios atsivėrimas, nepalaujama kūryba. *Élan vital* numato nepalaujamą perėjimą į naują, į tai, kas nenumatoma iš anksto. Kūrybinis srautas tapatus pačiam gyvenimui, nes kiekvienas jo momentas yra kūryba. Antano Andrijausko teigimu, „gyvybės polėkis tarsi sprogsi granata skleidžiasi pulsuodamas įvairiomis evoliucijos kryptimis, iš pradžių skildamas į dideles, o vėliau į vis mažesnes daleles. Žmonės yra menkutė, mikroskopinė šio galingo srauto dalis, galinti tik intuityviai suvokti šio gyvybės pirminio potencialo sprogsio ištakas“ (Andrijauskas 2004: 415). Gyvybiškumas Bergsono filosofijoje – tai platus išgyvenimų ir suvokimų pasaulis, netelpantis į jokiais loginės išraiškos formas. „Išsišakojimų jos (gyvybės evoliucijos – J. K. B.) kelyje buvo aibė, bet greta <...> didžiųjų kelių buvo ir aklakelių; o iš tų didžiųjų kelių tik vienas, tas, kuris veda nuo stuburinių iki žmogaus, buvo pakankamai platus, kad juo laisvai galėtų plūsti didysis gyvybės dvelksmas“ (Bergson 2004: 119). Todėl *élan vital* gyvenimui suteikia progresyvią, kintančią kryptį; jo kuriančioji potencija glūdi ontologiniame būties lygmenyje ir prasi-veržia į ontinį, besiskaidydama į įvairius esinius. Šį gyvybišką visatos judėjimą galime apibrėžti kaip pirminę iš niekur neatsirandančią ir niekur nedingstančią sąmonę, kurioje glūdi vystymosi postūmis.

Tačiau kas nutinka Bergsono apmąstytam *élan vital* šiuolaikiniame pasaulyje, kuriame dėl simuliacijos proceso tikrovės nebėra, t. y. likusi tik hiperrealybė? Ar galima teigti, kad *élan vital* evoliucionavo į hiperrealybę, išsiverždamas anapus tikrovės? Ar gyvybės polėkis gali skleisti ir skaidyti medijų hiperbūtyje? Atsa-

kymas gali būti tik vienas ir šiuo atveju radikalus: ne! Remdamiesi Baudrillard'o koncepcija galime teigti, kad bergsoniškasis *élan vital* yra neutralizuojamas, išskaidrinamas – gyvybės impulsas *involiucionuoja* simuliacijos sunaikintoje tikrovėje. Taip *élan vital* išsigimsta ir tampa netgi ne savo priešybe (anapus pabaigos negali būti jokių priešybių, taigi ir jokio priešybių žaismo kaip dialektikos), o virsta simuliakru / be-referenčiu ženklu / hipersignifikantu vienintelėje esamoje „tikrovėje“ – hiperrealybėje. Baudrillard'as veikale *Realumo agonija* teigia, kad gyvename hipertelijos² sąlygomis, t. y. anapus pabaigos ir jos galimybių – anapus bet kurios *élan vital* proveržio galimybės.

Tai indiferenciacijos situacija. Ją Baudrillard'as aiškina remdamasis realybės santykiu su savo pačios priešybėmis. Realumas sutampa su nerealumu, būtis – su nebūtimi. Mąstytojas tvirtina, kad informacinėje visuomenėje, kur tikrovę kuria informacija, ne tik sunku, bet ir vis labiau neįmanoma ir beprasmiška kaip nors skirti realybę ir simuliakrą, kurie dirgina ir persmelkia vienas kitą ir sukuria visuotinės simuliacijos situaciją (Baudrillard 1978: 54–55). Todėl čia praranda prasmę bet kokia tapsmo idėja. Mūsų kultūra yra tapusi milžiniška vienodinimo mašina, gaminančia apatiją įvairovei. Baudrillard'as kultūrinės apatijos teoremą pritaiko visai tikrovei. Išliaupsintoji diferenciacija iš tikrųjų yra indiferenciacijos būdas. Tad būties ontologinis ir ontinis lygmenys susipina cirkuliarinėje, *miobinėje*³ *prievartoje* – tai negatyvumas spirale. Vadinasi, nebėra atotrūkio, dialektinės polizacijos, priešingų polių įtampos – realybė ir hiperrealybė nebeatskiriamos vie-

na nuo kitos, jos susijungia kaip dvi kreivo veidrodžio kraštinės. Šio priverstinio žygio nuo ontologijos prie hiperontologijos kelkraštyje atsiduria tradiciškai suvokiama metafizika: „Jokio būties ir reiškinių, realumo ir jo sąvokų veidrodžio. Jokio menamo atitikimo: simuliacijos matmuo veikiau yra genetinė miniatiūrizacija. Realumas gaminamas iš miniatiūrizuotų vienetų, iš matricų, atminties bankų ir komandinių modelių – o jais jis gali būti reprodukuojamas begalę kartų. Jis nebeturi būti racionalus, nes nebėra vertinamas pagal idealius ar negatyvius reikalavimus. Jis tėra operaciškas. <...> kadangi nebegaubiamas vaizdinių, jis visai nebėra realumas. Jis hiperrealumas, švytinčios kombinatorinių modelių sintezės produktas hipererdvėje be atmosferos“ (Baudrillard 1983b: 2). Vadinasi, nelieta nei aktyvaus, nei pasyvaus prado: *élan vital* neutralizuojamas hiperbūties sferoje, kurioje nebėra linijinio tęstinumo ir dialektinio poliškumo, hipergyvenime, sudarkytame simuliacijos, kur baigiasi bet koks gyvybės polėkio sklaidos ir dalijimosi į visas puses aktais. Miobiuso juosta – tas emblemiškas visur esantis mūsų laikų ženklas – indiferenciacinei proceso formai suteikia savotiško vaizdingumo, kai patenkame į anapus pradžių ir pabaigų, į hipertelijos fazę (Baudrillard 1978: 33).

Tikrovė Bergsono filosofijoje galima tik esant tam tikram nuotoliui, t. y. nuotoliui tarp *élan vital* ir jo sklaidos galimybių. Gyvybės polėkis kaip begalinė sklaida, beribis judėjimas visada *dar* turi savosios plėtros galimybių – *élan vital* niekada nesustoja ir nuolat skleidžiasi, niekada nepasiekdamas kuriančiosios energijos išsekimo ribos. Tačiau, remdamiesi Baudrillard'o simuliacijos teorija, turime konstatuoti, kad tas nuotolis tarp to, ką gyvybės polėkis jau pasiekė ir ko dar ne, jau nunyko, užleisdamas vietą savo paties modeliui. Šis atstumas absorbuojasi: tikrovės sklaidos galimybės tampa imanen-

² Hipertelija – kokio nors organo peraugimas ar augalo pernokimas, turintis kenksmingų padarinių.

³ Turimas omenyje A. F. Miobiusas – XIX amžiaus vokiečių matematikas, astronomas, sukonstravęs vienpusio paviršiaus pavyzdį (vadinamąjį Miobiuso lapą).

tiškos pačiai tikrovei, taigi su ja sutampa. Nelieta vietos jokiai galimybės transcendencijai. *Élan vital* tikrovėje, kurioje viešpatauja nebe realybė, o simuliacijos imperatyvas, tampa utopija, tik utopija šiuo atveju nėra tai, kas gali įvykti, o tai, ką galima suvokti kaip prarastą esmę. Kodėl? Nes simuliacinė hiperrealybės sistema kyla iš skirtumų tarp teisinga ir klaidinga, sąvokos ir objekto, realumo ir reprezentacijos išnykimo, panašiai kaip televizijos naujienos, kurios sukuria klaidingus pasakojimus, kad pranešimas „kas yra teisinga“, elektronų migloje suplakdamos realybę su reprezentacija. Praktinė hiperrealybės generavimo tarpininkė, anot Baudrillard'o, yra elektroninė žiniasklaida. Tradicinės Bergsono apmąstytos priežastingumo ir perspektyvos sampratos galutinai paminamos elektroninių informacijos priemonių, kurios išdildo skirtumą tarp priežasties ir pasekmės, tikslo ir priemonės, subjekto ir objekto, aktyvumo ir pasyvumo. Todėl, remdamiesi Baudrillard'o simuliacijos teorija, galime teigti, kad genetiniu kodu tapo pati žiniasklaida, kontroliuojanti realumo virsmą hiperrealumu.

Taip *élan vital*, išsigimęs dėl simuliacijos proceso, iš esmės paneigia savo tikrąją prigimtį. Hiperrealusis *élan vital* egzistuoja kaip nuolatinis nesučiuiopiamas savo autentiškų galimybių iškraipymas. Simuliacija panaikina bet kokią metafizikos galimybę. O Bergsono „pozityvioji metafizika“ – tai mokslas apie tikrąją realybę, apie *élan vital* potencialiai glūdinčias visas gyvenimo formas, ir tą mokslą apibūdina įvairūs laisvės lygmenys. Pagal juos filosofas skiria augalų pasaulį, gyvūnų valstybę ir žmonią: „Didesnėje savo paviršiaus dalyje, įvairiuose aukščiuose šis srautas materijos yra paverstas vietoje besisukančiu sūkurium. Tik viename vieninteliame taške jis teka laisvai, drauge nusinešdamas kliūtį, kuri apsunkina jo tėkmę, bet jo nesustabdo. Šiame taške yra žmoni-

ja <...>„ (Bergson 2004: 295). Tokiu būdu Bergsonas apeliuoja į vidinės tikrovės intuityvų suvokimą, į trukmės ir jos santykio su būtimi pajautimą.

Bergsono apmąstyta *élan vital* sklaida gali būti apibūdinta kaip priešybių žaismas ar dvinarių opozicijų *sąveika*, bet ne priešprieša, nes būtent intuicija sujungia instinktą ir intelektą – tai tam tikras dialektinis judėjimas. Pirmapradis polėkis gali būti suprantamas kaip gyvenimo analogija. Gyvenimui būdingas kūrybinis srautas atsiskleidžia kartu su dvasios atsiskleidimu, o taip reiškiasi nepalaujamas dvasios atsivėrimas, nepalaujama kūryba. Analizuojant Bergsono filosofiją, būtų klaidinga priešinti paviršinį ir giluminį *aš*, arba gyvenimo trykšmą materijos inercijai (Vieillard-Baron 1991: 3). Tiksliau būtų sakyti, kad Bergsonas siekia *sukurti* metafizikos ir patirties *ryšį*. Tačiau toks tikslas vargu ar įgyvendinamas šiuolaikiniame pasaulyje, kuriame „daugiau nebėra nei atgrasinimo subjekto, nei priešybės, nei strategijos – tai planetinė bet kokių gairių anihiliacija“ (Baudrillard 1983b: 60). Veikale *Neįmanomi mainai* Baudrillard'as imasi metafizinių apmąstymų ir sako, kad pasaulis neturi ekvivalento; neturi antrininko, reprezentacijos, veidrodžio. Be veidrodžio neįmanoma verifikacija, o be verifikacijos negali būti „realybės“ (Baudrillard 2001: 3–4). Kuo labiau kerojasi genetinių eksperimentų schemas, tuo svarbesni tampa klausimai: *kokie dėsniai valdo gyvenimą? kokie dėsniai valdo mirtį?* Bet jie lieka neatsakyti.

Élan vital ir vartojamosios vertės fetišizmas: marksizmo pabaiga

Gyvybės impulsas, besiskaidydamas ir besidiferencijuodamas evoliucijos proceso eigoje, stumiamas instinktų, neatskiriamų nuo žmogaus kaip išskirtinės, o kartu ir biologinės būtybės gamtoje, kuria tam tikrus poreikius: „ma-

tome gyvame kūne tūkstančius ląstelių, kurios drauge dirba dėl bendro tikslo <...>, kiekviena gyvena kartu dėl savęs ir dėl kitų, saugo save, maitinasi, dauginasi, atitinkamomis gyvybinėmis reakcijomis reaguoja į gresiančius pavojus <...>. <...> tai įgimtos ląstelių funkcijos, sudedamieji jų gyvybingumo elementai“ (Bergson 2004: 187–188). Todėl žmogus, kaip ir gyvūnas, yra vartojanti būtybė, bet, priešingai pastarajam, tik tam, kad palaikytų gyvybę, kad išgyventų. Žmogaus instinktas vartoti reikalingas tam, kad jo intelektas galėtų *kurti*: „Kiekvienas žmogaus kūrinys, kuriame slypi tam tikra dalis išmonės, kiekvienas valingas veiksmas <...> suteikia pasauliui kažką naują“ (Bergson 2004: 264).

Taigi, sakytume, steigiasi žmogaus poreikių ekonomija. Marxo teorijoje išlikęs idealistinės antropologijos pėdsakas – išskirtas „poreikių“ lygmuo – paradoksaliu būdu ne prieštarauja nesąmoningam Bergsono *élan vital*, bet eina viena greta su juo. Kaip? Marxo mainomosios vertės teorijoje žmogaus poreikiai traktuojami kaip būtinybė, kurią būtina patenkinti (Marksas 1957: 82–84). Tačiau dėl simuliacijos proceso šiandieniam pasaulyje verslo pramonė tuos poreikius ne tenkina, o *gamina* vis naujus. Tai tam tikra *élan vital* išsigimimo forma, miobinė kultūrinė prievarta, tam tikras nihilizmas poreikių tenkinimo atžvilgiu. Kodėl? Nes tų poreikių patenkinti nebeįmanoma – sąmonę narkotizuojanti verslo pramonė vis naujus poreikius gamina jų liguisto didėjimo labui. Taip individas atsiduria uždara nuolat nepatenkintų poreikių rate. Kūrybinės galios išsenka. Vartojimas gieda šlovinančias odes vartojimui. *Élan vital*, užuot skleidęsis ir diferencijavęsis, suspenduojamas į instinktus ir intelektą naikinantį vėžinių metastazių židinį. Tiksliau, tos vėžinės metastazės be paliovos plinta, skatindamos simuliuotos sąmonės psichozės vystymąsi. *Vartojimas dėl vartoji-*

mo, t. y. *vartojimas atspindi pats save*. Štai kodėl *élan vital* ir sąmonės atžvilgiu tokios reikšmingos ekonominės sistemos: jos, anot Baudrillard'o, įtvirtina ir individo funkciją, ir objektų bei poreikių funkcionalumą (Baudrillard 1989: 67). Todėl dabartinė kapitalizmo stadija iš esmės skiriasi nuo ikiindustrinės: kapitalo egzistencijos sąlyga yra kaupimas, kuris įgyvendinamas žmogaus gyvenamąjį pasaulį pavertus vartojimo–nesuvartojimo–vartojimo infinityvia sistema. Ką reiškia šios sistemos infinityvumas? Gaminami vis nauji daiktai, o verslo industrija skatina jų įsigijimo poreikius, dar nespėjus suvartoti ankstesniųjų. Tai uždaras nepatenkintų poreikių ir nesuvartotų bei išgyjamų vis naujų daiktų ratas, todėl vartojimas tampa cikliškas, t. y. savitiksliis. Todėl šiuolaikinės gamybos ciklas jau nėra paremtas antropologiniais individo poreikiais, nes jie per lėtai formuojasi, kad galėtų patenkinti poindustrinio kapitalo kaupimo dinamiką. Verslo industrija, gamini paversdama ženklu, kaip matysime, pastarąjį interiorizuoja individo sąmonėje kaip „įgyvendintą poreikį“. Materialioji gamyba ir sąmonės industrija tampa tapačios. Poindustrinis kapitalizmas išskyla kaip ženklinė kultūra, iš esmės įveikianti Marxo natūralistinės poreikių teorijos pagrįstumą. Pastarąjį keičia Baudrillard'o simuliaciniame vartojimo koncepte įžvelgta vartojamoji vertė kaip ženklų skirtingumas.

Šiandienė simuliacijos proceso veikiama situacija iš esmės paneigia Marxo mainomosios vertės teoriją: individo kūno, pojūčių ir geismų virpesiai išskiriami, suracionalinami ir katalizuojami kaip poreikiai, kuriems jau iš anksto numatyti juos (ne)patenkinsiantys gaminiai. Baudrillard'as rašo: „Suracionalinami ir paverčiami poreikiais visi instinktai, o visus poreikių ir gaminių sankabos neaiškumus panaikina įdiegtas ekvivalentiškumas, kurio socialinis matas yra pinigai“ (Baudrillard 1989: 69). Simuliacinės vartojamosios vertės įsigalėjimas

patį individą paverčia preke, paneigdamas *élan vital* natūralų instinktyvumą ir kūrybingą intelektualumą. Individas tampa vartojamąja ideologine struktūra, tiesiogiai susijusia su prekės forma. O savasties išskirtinumas yra visuomenės nustatoma monopolinė prekė, apgaulingai pateikiama kaip natūralus dalykas (Adorno, Horkheimer 1979: 154). Vartojamosios vertės fetišizmas yra mistifikuotas – mainomoji vertė natūralizuojama. Mainomoji vertė jau senokai suvokiama kaip socialinis santykis, o vartojamoji grindžiama antropologiniu natūralumu ir neįveikiama reikalingumo referencija (Baudrillard 1989: 72). Verslo industrija, pasitelkusi reklamą ir žiniasklaidą, įtvirtina poreikių gamybos mechanizmą. Žmogiškoji *élan vital* energija simuliuojama: taip išsigsimsta gyvybės impulsas, nes visi siekiai ir kūrybinės galios nukreipiami aukštesnio „gyvenimo lygio“ link. Tai vadinama „socialine motyvacija“. Bergsoniškasis *élan vital* tampa iš esmės priešingas vertybinei orientacijai. Marxas *Kapitale* teigia: „gamyba yra būtina <...> individualybės vystymosi medžiaga“ (Marksas 1957: 679). Ir priduria: „pasiekęs tam tikrą išsivystymo lygį (gamybos procesas – J. K. B.), <...> sukuria <...> priemones sau pačiam sunaikinti“ (Marksas 1957: 680). „Vienas kapitalistas sunaikina daugelį“ (Marksas 1957: 680). Tačiau Baudrillard'as, pasitelkdamas simuliacijos diagnozę, sako, kad ne verslo industrijos gigantai naikina vienas kitą, o maitinasi nepaliaujamai vartotojų besidauginančiais galimų įsigyti objektų poreikiais. Todėl, anot mąstytojo, gamybos vaisiai yra ne poreikių patenkinimo galimybė kaip natūrali *élan vital* sklaida, būtina instinktų atžvilgiu, pridursime mes, o „poreikių sistema yra gamybos sistemos produktas“ (Baudrillard 1989: 42).

Poreikiai patys tampa vartojimo galia. *Élan vital* potenciali simuliacijos sąlygomis neutralizuojama. Privatūs individo poreikiai, jausmai,

paskatos, siekiai įtraukiami į gamybos procesą taip, kad užtikrintų gamybinių jėgų prieaugį, todėl poreikiai bei vartojimas suvoktini tik kaip gamybinės jėgos (Baudrillard 1999: 76). Su jomis tvarkomasi – jos suvaržomos, valdomos, planuojamos ir racionalizuojamos – lygiai kaip ir su kitomis gamybinėmis jėgomis, pavyzdžiui, darbo. Taigi vartojamoji vertė disimuliuoja savo funkcijas: materialinė gamyba, paskirstymas ir vartojimas ima veikti bendrai, susimaišo ir tampa bendru procesu, kuriame mainų principas tampa apgaulingu betarpiškumu. *Élan vital* suprekinamas didinant vartojamąją galią, t. y. reproduktivimo būdu. *Élan vital*, atmetant Marso mainomosios vertės teoriją, tampa reproduktivimo, o ne prigimtinių instinktų ar intelektualinės kūrybos patenkinimo poreikiu. Vartojimas *élan vital* potencialą tariamai „išlaisvina“, o iš tikrųjų simuliuotoje socioekonominėje sistemoje ją paverčia savo pačios haliucinacija. *Élan vital* nuolatiniai nesuvoktame ekstazės siekime neutralizuojamas, nes pasiekti ekstazę reiškia patirti malonumą. Tačiau vartojimo logika tai atmeta: atvirkščiai, verslo industrijos klestėjimo sąlyga – nuolat nepatenkinti besidauginantys, o tiksliau, dirbtiniu būdu dauginami poreikiai. Tad verslo industrijos sėkmė pagrįsta puikiai subalansuota ne poreikių tenkinimo, bet jų gaminimo mašinerija. Tai – simuliacijos principas, kuriam iš esmės priešingas bergsoniškasis intuityvizmas. Verslo industrijos sukurta geismo logika funkcionuoja kaip ženklų reguliuojamas funkcinių zonų tinklas, kurio mikromodelis vartojimo plotmėje yra prekybos centras. Štai čia ir atsiskleidžia Marso politinės ekonomijos, pagrįstos idealistine antropologija, naivumas: „gamybą ji (prekyba – J. K. B.) vis labiau <...> pajungs mainomajai vertei, nes malonumą ir vartojimą ji padaro labiau priklausomą nuo produkto pardavimo negu nuo jo betarpiško vartojimo. Tačiau ši <...> įtaka labai priklauso nuo gaminančios visuo-

menės prigimties“ (Marksas 1959: 299). Dėl simuliacijos proceso įtakos gamyba, atvirkščiai nei teigia Marxas, pajungiama ne mainomajam vertei, o vartojimo serijškumui ir cirkuliarumui. Todėl negali būti jokios pasitenkinimo ekstazės, nes tai reikštų vartojimo pauzę – „saikingą vartojimą“.

Galime prieiti prie išvados, kad prekyba nebeturėtų nieko bendra su rinka: funkciniai prekybos branduoliai iš tikrųjų tampa hiperrealiais, o vartojimo objektai – simuliacijos poliais, visiškai skirtingais nuo senosios Marxo „naudingų“ prekių ir paslaugų gamybos teorijos. Planuojamu gamybos programavimo būdu kapitalizmas pereina prie semiotinių kodų ir įvaizdžių generavimo. *Gamybos veidrodyje* Baudrillard'as išsiveržia anapus marksizmo ir pabrėžia, kad nauja politinė ekonomija steigia „bendro racionalios abstrakcijos kodo formą <...>, palaikančią 'verčių apykaitą ir jų mainų planą reguliuojamomis verčių ekvivalencijomis“ (Baudrillard 1975: 129–130). Tradiciškai „kapitalas turėjo tik gaminti prekes; vartojimas vyko savaime. Šiandien būtina 'gaminti' vartotojus, 'gaminti' paklausą <...>“ (Baudrillard 1983a: 27). Taigi pramoninėje gamyboje akivaizdžiai matomas skirtumas tarp objekto ir darbo proceso. Remiantis Bergsonu, kai *élan vital* „pasuka atgaline kryptimi, <...> ši inversija <...> atveda prie tįsumo, prie būtinos elementų, išorinių vienas kito atžvilgiu, tarpusavio determinacijos, <...> prie mechanizmo“ (Bergson 2004: 247). Simuliacijos epochoje lemtingai svarbi yra ne objektų gamyba, o jų reprodukovimas. O reprodukcijos principas slypi kode. Apvertus Bergsono *élan vital* kategoriją, reprodukcijos kilme tampa nebe pagamintas objektas, o gamybos principas: paskutinis pagamintas „originalas“ gali būti tobulai reprodukuotas. Skirtingai nuo Marxo teorijos, kildinančios masinę objektų gamybą iš originalų, dabar jų kilme tapo formulės, koduoti

ženklai ir skaitmenys. Skirtumas tarp tikrovės ir jos reprezentavimo nunyksta ir prasideda simuliacijų epocha. Perfrazuojant Bergsoną, pramoninės gamybos sąlygomis *élan vital* pasukęs atgaline kryptimi ir pasiekęs tam tikrą mechanizmą, simuliacijos sistemoje apvirsta ir tampa simuliaciu, vartojimo objektus paversdamas ženklais.

***Élan vital* ženklo ir referento neatitikimo situacijoje**

Ženklo ir referento tarpusavio neatitikimo situacija glaudžiai susijusi su kapitalizmo istorinėmis transformacijomis. Kas lemtinga ženklo ir tikrovės santykio atžvilgiu kapitalistinio su- daiktinimo procese? Marso politinės ekonomijos teorijoje matyti, kad ženklas ir referentas sutampa. Tačiau Baudrillard'as šiuolaikinės vartojamosios vertės fetišizmo situacijoje dėl simuliacijos proceso įtakos, sekdamas Saussure'o diferencine kalbos teorija, teigia, kad ženklas ir referentas atsiskiria vienas nuo kito. Tai gi tikrovė Baudrillard'o simuliacijos teorijoje visiškai atmetama – geriausiu atveju, Fredrico Jamesono žodžiais, „nelyg susitraukusi žvaigždė ar raudonasis nykštukas“ suspenduojama į singuliarinį tašką, o ženklas tampa hiperrealybe ir vienintele įmanoma kvazirealybe, įgydamas „santykinę utopinę laisvos tėkmės egzistenciją savo ankstesnių referentų atžvilgiu“ (Jameson 1996: 96). Kyla esminis klausimas: kas nutinka *élan vital* hiperrealybėje? Ar gali *élan vital* kaip nors funkcionuoti ne kaip reali energija, netgi ne kaip savo atspindys ar atšvaitas, bet kaip įvaizdis? Jei gyvybės impulsas yra poreikis kurti, tai jis negali kurti besąlygiškai, nes susiduria su materija, ją pasigaudamas. Taigi *élan vital* tarsi suteikia formą ir pobūdį inertiškai materijai. Kas nutinka *élan vital* sferoje, kurioje egzistuoja tik ženklas, negana to: kuri pati yra tik ženklas? Bergsono „gyvenimo filosofija

jos“ optimizmas simuliacijos sąlygomis atrodo mažų mažiausiai naivus: „absoliučios nebūties, suvokiamos kaip visko sunaikinimas, idėja yra destruktivi, pseudoidėja, paprasčiausias žodis. <...> ‘visko sunaikinimo’ idėja yra tokia pat absurdiška kaip keturkampio skritulio idėja“ (Bergson 2004: 308).

Vadinasi sekant Bergsonu, ženklų ir referento neatitikimas, regis, apskritai neįmanomas. Nes Bergsonas savo „kūrybinės evoliucijos“ teoriją kuria remdamasis ontologinės iliuzijos neįmanomybe. O simuliaciniai dariniai – simuliakrai – nurodo būtent į hiperontologinę plotmę. Todėl šiuolaikinės rinkos sąlygomis į vartojimo vertės sritį įtraukiamas ir *élan vital*, pavirsdamas vienu iš daugelio simuliakrų, nebeturinčių referentiškų verčių. „Tai vartojimo stadija – ta kapitalizmo raidos pakopa, kurioje vartojimo reikmuo ar prekė yra gaminama kaip ženklas, kaip ženklinė vertė, o ženkilai, kitaip tariant, kultūra, gaminami kaip prekės“ (Baudrillard 1989: 80). *Simuliacijos epochoje tekstinė kultūra keičia vaizdinę kultūrą. Élan vital simuliacijos sąlygomis tampa hiperrealus – ženklu, baltu indifferenciacijos išprogrimu, tam tikru kerėjimu. Šiuolaikinė gamyba, pasak Baudrillard'o, tai neapibrėžtas nesąmoningos signifikacijos laukas. Tokia idėja Baudrillard'ui kyla, vartojamąją vertę susiejant su Saussure'o išplėtotą diferencinę kalbos teoriją, kurioje susitelkiama ties kalbos elementų ryšiais, o ne ties vidine jų verte. Saussure'as *Bendrosios kalbotyros kurse* rašo: „kalboje (pranc. langue – J. K. B.) yra tik skirtumai. O dar svarbiau, kad skirtumas paprastai numato pozityvius terminus, tarp kurių ir yra skirtumas; tačiau kalboje yra tik skirtumai *be pozityvių terminų*“ (Saussure 1974: 120). Esmė ta, kad kalbos sistemoje vertė, arba reikšmė, ne tik kad nustatoma pagal vieno termino ryšį su kitu – kaip Saussure'o naudojamame pavyzdyje, kai *t* galima parašyti begale variantų ir vis dėlto ji bus supras-*

ta, – bet kad ir patys sistemos terminai yra skirtumo produktai: tad nėra pozityvių terminų, pirminių sistemos atžvilgiu. Vadinasi, kalba egzistuoja tik kaip tam tikra visuma arba ji neegzistuoja iš viso. Diferencinei kalbos prigimčiai iliustruoti Saussure'as naudoja šachmatų žaidimo įvaizdį, nes šachmatuose naujai atėjusiam žaisti žaidėjui svarbus ne tik esamas figūrų išsidėstymas ant lentos, bet ir tai, kad figūras ant lentos galima pakeisti bet kokiais kitais daiktais (karalių galima pakeisti saga ir pan.), nes žaidimo esmę sudaro ne vidinė figūrų vertė, o diferencinis jų tarpusavio ryšys. Žvelgti į kalbą kaip į šachmatų žaidimą, kur svarbi figūros pozicija konkrečiu momentu, reiškia vertinti kalbą *sinchroniškai*. Priešingai, kai pirmenybė teikiama istoriniam požiūriui – tai darė XIX amžius, – kalba vertinama *diachroniškai*. Norint suprasti Saussure'o diferencinę teoriją, svarbus principas, kad kalba yra ženklų sistema ir kad kiekvienas ženklas susideda iš signifikanto ir signifikato. Tačiau, priešingai negu tradicija, Saussure'as nepriima nuostatos, kad esminis ryšys kalboje yra žodžio ir daikto ryšys, ir ženklų konceptu pabrėžia santykišką kalbos autonomiją realybės atžvilgiu. Beje, dar pagriščiau Saussure'as pateikia savo lingvistinės teorijos formuluotę, tapusią šiuolaikinei auditorijai įtakingiausiu principu: ženklų ir referento ryšys yra arbitralus. Grįžtant prie minties, kad kalboje yra tik skirtumai be pozityvių terminų, diferencinę kalbos teoriją galima pritaikyti šiuolaikinių socialinių vienetų apmąstymams. Kaip? Perfrazuojant Saussure'ą galima teigti, kad visuomenė yra laisvių *be pozityvių terminų* sistema. Taigi sutinkant su Baudrillard'u, nebėra jokios *esminės*, arba *substancinės*, laisvės – jokios laisvės, individo įgytos prigimtinėje valstybėje.

Grįžtant prie Bergsono *élan vital* kuriančiosios energijos, kurios pagrindą sudaro laisvė, dar daugiau: ji pati yra *laisvė*, tenka priimti ni-

hilistinę Baudrillard'o poziciją, kad bet kokie fenomenai virtę simuliakrais. *Élan vital* išsigeimsta: jis tampa hiperrealus, įgauna tam tikrų kenksmingų ir naikinančių galių sociosistemoje. *Élan vital* virsta involiucionuojančia jėga, tam tikru vešėjimu, kerėjimu. Ši jėga nieko nekuria ir negamina, ji nuolat reprodukuoja – nuolat iš naujo perkuria jau esamas kopijas. Šis kvazi *élan vital* ypač galingas dėl to, kad yra hiperrealus ir *atspindi pats save*. Jis įgyja tam tikrą apgaulingą (tariamą) potenciją, kitaip tariant, reprodukuoja ženklus. Kvazi *élan vital* materializuojasi tam tikromis apgaulingomis formomis, kitaip tariant, materialūs tik jo „produktai“. Vartojimas svarbus tiek, kiek jis kildina skirtingumą, skyrimąsi, t. y. tiek, kiek turi signifikuojančių galių. *Élan vital* reprodukuoja ženklus, o ne objektus; signifikuoja asmeninių tapatumą, kuris pats tėra tik signifikatas, virtęs *signifikantu*, demonstruojančiu individo socialinę padėtį.

Simboliniuose mainuose ir mirtyje Baudrillard'as, pasitelkdamas sąvoką *kodas*, atskleidžia tiesioginį kodo ir reprodukcijos santykį. Kodas yra tai, kad reprodukuotas objektas yra ne kopija, bet „originalas“. Maža to: neliaka skirtumo tarp originalo ir kopijos. Tokiu būdu vartojami ženklais virtę objektai, tam tikri „bešakniai klonai“. Irealybė daugiau nebepriklauso sapnui ar fantazijai, prarastajai vidujybei ar jos anapusybei, bet *haliucinaciniam realybės panašumui į save pačią* (Baudrillard 1993: 72). Iš tikrųjų hiperrealizmas turi būti suprantamas kaip savo priešingybė: *šiandien realybė pati yra hiperreali* (Baudrillard 1993: 74). Taigi *élan vital* energija dėl simuliacijos įtakos virsta ta begaline reprodukavimo (ar net rekondukavimo) energija, kuri varo visą signifikavimo mašiną. Todėl ženklinis vartojimo pobūdis, remiantis Saussure'u, įgalina ne tik skirtingumo logiką, atmetančią bet koki išankstinių ryši, bet ir neturi jokių ribų – ženklų sistemoje veikia

perženklinimo operacijos, todėl ženklų įvairovė yra begalinė.

Ekonomikos ir ženklinimo procesus Baudrillard'as susieja su Saussure'o nustatytu darbu ir žyminio bei užmokesčio ir žymiklio atitikimu (Saussure 1974: 130–135). Bet tai būdinga pramoniniam – marksistiniam – kapitalizmui. Simuliacijai išstūmus gamybą, žymikliai atsiskyrė nuo žyminių, kaip ir atlyginimai nuo darbo. Remiantis Saussure'o lingvistiniais tyrinėjimais galima sakyti, kad politinė ekonomija yra kalba: tie patys pokyčiai paveikia netenkančius referencinio statuso lingvistinius ženklus ir politinės ekonomijos kategorijas (Baudrillard 2002: 22–24). Veikiant dialektinių priešybių sąveikai, dekodavimas įtraukiamas į sudaiktinimo procesą: sudaiktinimas įsismelkia į kalbos erdvę ir ženklą atskiria nuo referento. Ką gi reiškia *sudaiktinimas*? Tai reikėtų suprasti kaip darbo pasidalijimą, racionalizavimą ir intensyvinimą. Būtent šie trys sandai sudaro kapitalizmo logikos struktūrą. Referentas sudaiktinimo procese yra ne atmetamas, bet praranda autonomiją, tiksliau, referento autonomiją išstumia ženklo autonomija. Todėl simuliakras ima veikti savarankiškai, o tikrovė praranda savo aktualumą. Tikrovė nutolinama. Baudrillard'as dar labiau pagilina prarają tarp ženklo ir referento: anot mąstytojo, tikrovė apskritai atmetama. Šis ženklo ir referento disbalansas lemia tai, kad prasmė, referentas ir subjektas nunyksta: prasmė tampa nestabili, nes neliaka referento, o subjektas praranda tapatumą. Tad ženklo–referento polinį santykį išstumia ženklo–ženklų bepoliškumas. Tai reiškia, kad ženklas nurodo į save patį, t. y. nenurodo į nieką. Taigi ženklas praranda savo esminę funkciją – nurodyti į... Ženklo ir referento santykinį dualizmą keičia simuliakrų vienakryptis monizmas. Simuliacija reiškia ir tai, kad bandymas atgaivinti referentus paverčia juos ženklais – kaip ir bandymas

„prikelti Ramžį“. „Tikrovė“ koduojama ir perkoduojama, o ženklinės sistemos paverčiamos sąmonės sistemomis. Taip įvaizdžių ir ženklų srautas sukuria naujas bendros kultūrinės sąmonės sritis – hiperrealybės, kurios nuolat demonstruoja simuliuoto *élan vital* darbavimąsi. Kadangi individualūs poreikiai autonomizuojami į iš anksto paruoštas reikmes, kaip gamybines jėgas, socialumas išvirsta į agregatą atomizuotų individų, kurių vaidmuo yra medijuoti įpakuotas jų troškimų prasmes korporatyvinėje rinkoje (Luke 2005: 2). Todėl individualius subjektus galima traktuoti kaip epizodinius prasmės laidininkus, nes, remiantis Baudrillard'u, mes sudarome masę, didžiąją laiko dalį gyvenančią anapus bet kokios prasmės.

Todėl sociumas jau nebėra nei subjektas, nei objektas; jis neturi nieko bendra su jokių istoriniu referentu – jis tėra statistinė visuma. Simuliacijos sąlygomis *élan vital* tapo hiperrealus – stingdančia savo paties parodija. Gyvybės impulsas tapo net ne savo priešybe – metaforiškai tariant, skrodžiančia mirties strėlę, bet tam tikra neutralizuojančia jėga. Galime prieiti prie išvados, kad *élan vital* ne diferencijuojasi, bet *indiferencijuojasi*. Hiperrealybės logika, pagrįsta simuliacija, o ne reprezentacija, panaikina sociumo kaip istorinio, kaip *evolucionavusio*, subjekto galimybę. Tai situacija anapus bet kokios evoliucijos, bet kokio *élan vital* bergsoniškąją prasmę. Baudrillard'as, remdamasis Saussure'o diferencine kalbos teorija, diagnozuoja dėl simuliacijos proceso įvykusią *élan vital* imploziją: masės „priima viską ir viską <...> pakreipia į efektingumą, nereikalaujamos jokio kito kodo, nereikalaujamos jokios prasmės, galiausiai be jokio pasipriešinimo, tačiau viską stumdamos į neaiškią sferą, kuri yra net ne ne-sąmonės, bet visapusiškos manipuliacijos / susižavėjimo sfera“ (Baudrillard 1983a: 46). Taip žmonija, dar pramoninio kapitalizmo sąlygomis, kai vyravo ne reprodu-

kavimas, o gamyba, vis dar tebebuvo kliūtis, reikalinga įveikti *élan vital* sklaidai, nes tai buvo sąmoningų gaminančių individų susivienijimas. Baudrillard'as rašo, kad „ženklui nėra jokio pagrindinio rezervo, jokio aukštinio standarto <...>, kuriuo būtų galima atkurti ar taikyti ženklą. Atvirkščiai – realybė yra ženklo pasekmė. Referencijos sistema tėra paties ženklo galios rezultatas“ (Baudrillard 1987: 47). Hiperrealybėje pats vartojimas tampa ženklu; kaip kalba, anot Saussure'o, sudaryta tik iš skirtumų, taip vartojimas tėra simuliuotas estetinės signifikacijos laukas (Saussure 1974: 131). Todėl bergsoniškasis *élan vital* kaip kuriančioji energija neutralizuojamas, o tiksliau, paverčiamas psichoziška masinio kerėjimo reprodukcijos jėga, pats virsdamas neturiniu referento ženklu – skaidriu hiperrealybės simuliakru, šiuolaikinio sociumo kaip klono hipersignifikantu.

Glaustai lyginamuoju aspektu aptarus Bergsono *élan vital* ir Baudrillard'o simuliacijos konceptus, padarytos šios svarbiausios **išvados**:

1. Vis labiau įsigalint vartotojų visuomenių tipui ir vis sparčiau plėtojantis virtualiosioms technologijoms, tikrovės ir jos fenomenų problema tampa itin aktuali. Bergsono „pozityvioji metafizika“ ir Baudrillard'o medijų filosofija tampa svarbia lyginamąja analize filosofinio mąstymo perspektyvoje ne ieškant bendrų sąlyčio taškų, bet stengiantis išvelgti tam tikrų esminių pokyčių tikrovės fenomenuose. Siekiama apmąstyti, kas nutinka bergsoniškajam *élan vital* simuliacijos proceso veikiamoje tikrovėje.
2. Norint apmąstyti *élan vital* ir simuliacijos fenomeno santykį, būtina pradėti nuo pradžių – nuo ontologinio būties lygmens, o ne nuo neorealybės ar hiperrealybės, t. y. šią sąveiką bandyti pagrįsti ontologiškai. Bergsono *élan vital* nesą-

moningai skleidžiasi ir diferencijuojasi, t. y. evoliucionuoja, o Baudrillard'o mintis, kad gyvename hipertelijos – poistorės – sąlygomis, reiškia, kad gyvename anapus bet kokio įvykio, t. y. anapus bet kokio bergsoniškojo gyvybės impulso galimybės. *Tapsmo idėja praranda prasmę*. Tariama diferenciacija iš tikrųjų yra išsigimusio *élan vital* indiferenciacija. Būties ontologinis ir ontinis lygmenys susipina cirkuliarinėje, miobinėje prievartoje, ir pereinama nuo ontologijos prie hiperontologijos. Baudrillard'o teigimu, nebėra būties ir reiškinių, realumo ir jo sąvokų veidrodžio. „Realybė“ reprodukuojama iš medių hiperbūties terpių. Todėl bergsoniškasis evoliucionuojantis *élan vital* išsigimsta, tapdamas savo paties parodija pasaulyje, neturintčiame ekvivalento ir besisteigiančiame anapus ontologinio būties lygmens – hiperontologijoje.

3. Bergsono *élan vital*, atrodo, atitinka pagrindinę Marxo mainomosios vertės teorijos, pagrįstos idealistine antropologija, idėją: žmogaus poreikiai traktuojami kaip būtinybė, kurią privalu patenkinti. Fiziologinių poreikių patenkimas yra intelekto kuriamųjų galių sąlyga. Tačiau dėl simuliacijos proceso verslo industrija tuos poreikius ne tenkina, o kaip teigia Baudrillard'as, gamina vis naujus. Tai tam tikra *élan vital* išsigimimo forma, miobinė kultūrinė prievarta poreikių tenkinimo atžvilgiu. Štai kodėl *élan vital* ir sąmonės atžvilgiu tokios reikšmingos ekonominės sistemos: jos, anot Baudrillard'o, įtvirtina ir individo funkciją, ir objektų bei poreikių funkcionalumą. *Élan vital* energija simuliuojama: taip išsigimsta gyvybės impulsas,

nes visi siekiai ir kūrybinės galios nukreipiami aukštesnio „gyvenimo lygio“ link. Kritikuodamas Marxo teoriją Baudrillard'as sako, kad poreikių sistema yra gamybos sistema. *Élan vital* suprekinamas didinant vartojamąją galią, t. y. reprodukavimo būdu. Dėl simuliacijos proceso įtakos gamyba, atvirkščiai nei teigia Marxas, pajungiama ne mainomajai vertei, o vartojimo serijiskumui ir cirkuliarumui. Todėl pramoninės gamybos sąlygomis *élan vital*, pasiekęs mechanizumą, simuliacijos sistemoje apvirsta ir tampa simuliakru, vartojimo objektus paversdamas ženklais.

4. Šiuolaikinės rinkos sąlygomis į vartojimo vertės sritį įtraukiamas *élan vital*, pavirsdamas vienu iš daugelio simuliakrų, neturinčių referentiškų verčių. Prekė gaminama kaip ženklas, o ženklai – kaip prekės. Vartojamąją vertę susiejęs su Saussure'o diferencine kalbos teorija, kurioje susitelkiama ties kalbos elementų ryšiais, o ne ties vidine jų verte, Baudrillard'as tvirtina, kad šiuolaikinė gamyba, o tiksliau – reprodukavimas, yra nesąmoningos signifikacijos laukas. Todėl *élan vital* nieko nekuria ir negamina, o nuolat reprodukuoja jau esamas kopijas. Šis kvazi *élan vital* ypač galingas dėl to, kad yra hiperrealus. Dėl simuliacijos proceso *élan vital* išsigimus ir įgavus apgaulingą potenciją, objektai savaime tampa įvaizdžiais. Remiantis Saussure'u, kaip kalba sudaryta tik iš skirtumų, taip vartojimas tampa simuliuotas estetinės signifikacijos laukas. *Élan vital* simuliacijos proceso paverčiamas reprodukavimo jėga, pats tapdamas bereferenčiu ženklu, šiuolaikinio sociumo hipersignifikantu.

LITERATŪRA

- Adorno, Th.; Horkheimer, M. 1979. *Dialectic of Enlightenment*. London: Verso.
- Andrijauskas, A. 2004. „Intuityvistinė Henri Bergsono filosofija“, in H. Bergson. *Kūrybinė evoliucija*. Vilnius: Margi raštai.
- Baudrillard, J. 1978. *Agonie des Realen*. Berlin.
- Baudrillard, J. 2001. *Impossible Exchange*. London; New York: Verso.
- Baudrillard, J. 1989. *Selected Writings*, ed. M. Poster. Cambridge: Polity Press.
- Baudrillard, J. 1983a. *In the Shadow of the Silent Majorities... or the End of Social*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. 1983b. *Simulations*. New York: Semiotext(e), Inc.
- Baudrillard, J. 2002. *Simuliakrai ir simuliacija*. Vilnius: Baltos lankos.
- Baudrillard, J. 1993. *Symbolic Exchange and Death*. London: Thousand Oaks, New Delhi: SAGE.
- Baudrillard, J. 1987. *The Evil Demon of Images*. Sydney: Power Institute of Fine Arts.
- Baudrillard, J. 1975. *The Mirror of Production*. Telos Press.
- Baudrillard, J. 1999. *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications.
- Bergson, H. 2004. *Kūrybinė evoliucija*. Vilnius: Margi raštai.
- Jameson, F. 1996. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. London; New York: Verso.
- Luke, T. W. 2005. „Galia ir politika hiperrealybėje: Kritinis Jeano Baudrillard'o projektas“, in <http://www.info.vu.lt/students/vertimai/vert-luke.htm>
- Marksas, K. 1957. *Kapitalas: Politinės ekonomijos kritika*, t. 1. Vilnius: Valstybinė politinės ir mokslinės literatūros leidykla.
- Marksas, K. 1959. *Kapitalas: Politinės ekonomijos kritika*, t. 3. Vilnius: Valstybinė politinės ir mokslinės literatūros leidykla.
- Saussure de, F. 1974. *Course in General Linguistics*. Glasgow: Fontana/Collins.
- Vieillard-Baron, J.-L. 1991. *Bergson*. Paris.

RELATIONSHIP BETWEEN ÉLAN VITAL AND THE PHENOMENON OF SIMULATION:

H. BERGSON, J. BAUDRILLARD

Jovilė Kotryna Barevičiūtė

Summary

The author analyses a relationship between two concepts – that of the impulse of life by a representative of the „philosophy of life“ H. Bergson and that of simulation represented by the contemporary French thinker J. Baudrillard. From the viewpoint of the history of philosophy these two thinkers have not had any influence whatsoever on each others' ideas. The above-mentioned relationship between the two concepts these two thinkers discuss as a sort of challenge regarding both the history of ideas and the problem chosen by the author of the article for her research. Why is it so important to think about the impulse of life in the context of simulation? How is the interaction between the above-mentioned phe-

nomena possible? While a type of consumer societies gains a foothold and virtual technologies develop ever more rapidly, the problem of reality and its phenomena becomes more and more important. The “positive metaphysics” of H. Bergson and the philosophy of media of J. Baudrillard are compared not in order to find the common denominators, but rather to discover certain substantial changes in the phenomena of reality. There is a strive to reflect a change of the Bergsonian impulse of life in the reality by the process of simulation. It is demonstrated how the impulse of life degenerates in the sphere of hyperreality.

Keywords: Bergson, Baudrillard, the impulse of life, hyperreality, simulation.